

# EL CINE DE ANIMACIÓN



## **ORGANIZAN**

---

**Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología**

Ministro de Educación Ciencia y Tecnología  
**Lic. Daniel Filmus**

Secretario de Educación  
**Lic. Alberto Sileoni**

## **CO-ORGANIZA**

---

**Consejo Federal de Educación**

**Dirección y Coordinación en el  
Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología**

**Dra. Roxana Morduchowicz**

**Lic. Atilio Marcon**

**Lic. Viviana Minzi**

## **AUSPICIAN:**

**Hoyts General Cinema**

**Telecom Argentina**

**Agosto de 2004**

## El cine y la educación

Las películas hacen algo más que entretener. Ofrecen visiones del mundo, movilizan deseos, influyen sobre nuestras posiciones y percepciones de la realidad, y nos ayudan a construir un fresco de la cultura y la sociedad.

Los filmes apelan y evocan la memoria pública. Ponen en relación nuestros deseos personales con las aspiraciones sociales. Las películas llevan ideas a nuestras conversaciones públicas y cotidianas. No sólo reflejan la cultura, sino que la conforman y construyen. Son un espacio que permite conocer la visión que una sociedad tiene de sí misma y son por ello, un punto de partida común desde el cual las personas pueden dialogar y repensar sus propias historias, como individuos y como sociedad. Las películas participan de la construcción de identidades individuales y colectivas.

Los filmes nos permiten entender la cultura más amplia y descubrir cómo influyen en nosotros. Generan identificaciones y afectan el modo particular en que comprendemos el mundo y percibimos la realidad. Cumplen un papel activo en la conformación de nuestro sentido de vida cotidiana.

Esto, que sucede con los adultos, se acentúa con los jóvenes. Las películas desempeñan un papel fundamental en la vida de los estudiantes. Precisamente porque la cultura popular es uno de los espacios en los que niños y jóvenes configuran sus identidades individuales y colectivas. Aprenden "lecciones" acerca de cómo verse y narrarse a sí mismos en relación con los demás. Descubren cómo es y funciona la sociedad en la que viven, y cómo se los define socialmente.



Los niños y jóvenes aprenden a partir de la exposición a un filme. Y ello les proporciona un nuevo registro cultural de lo que significa estar alfabetizado. Las películas podrían llamarse "pedagogías públicas", en la medida que subrayan la necesidad de nuevas formas de alfabetización, y que participan de la construcción del conocimiento. Los filmes que los chicos ven, descentralizan al aula como único espacio en la construcción de su identidad, a la vez que amplía las posibilidades de enseñar a los estudiantes múltiples maneras de leer y escribir el mundo.

El cine - y la cultura popular en general- debe incorporarse a la escuela como objeto de estudio y análisis. Ello supone una reconsideración de lo que se entiende por conocimiento útil, una reconsideración del sentido, el rango y las posibilidades de lo que la escuela considera conocimiento en sí.

El cine -como las demás expresiones de la cultura- tiene un sentido pedagógico amplio y cumple una función educativa porque remite a memorias, historias, modos de vida, valores...

Por ello, decimos que el cine habla de la sociedad y construye la cultura pública. Y ésta es precisamente la propuesta y el valor de incorporar el cine en la escuela: *pensar en "nosotros" y "los otros" a través de historias, narraciones e imágenes en pantalla grande.*

### **La historieta: el inicio del dibujo animado**

La historieta –origen y antecedente del dibujo animado- adopta su forma actual, tal como la conocemos hoy, en 1895, el mismo año en que nace el cine y un año antes de la aparición de la radio. La historieta, también llamada "cómic", se sitúa como uno de los medios de expresión más característicos de la cultura contemporánea. Su gran desarrollo y difusión tuvo que ver con la circulación que comenzó a tener el periódico en el mundo, a partir del abaratamiento de sus costos de producción y del aumento en la velocidad de las comunicaciones.

La historieta supone la combinación de elementos visuales, gráficos y literarios. Traza la realidad en el papel, nos propone una serie de imágenes (fijas, a diferencia del cine o la televisión), y se orienta fuertemente a la acción. Estas características le han permitido desarrollar un lenguaje específico, el lenguaje de la historieta.

Como género, la historieta tiene una estructura narrativa, secuencial, y utiliza signos convencionales, que aparecen como metáforas visuales. La viñeta es la unidad mínima de la narración en la historieta. La estructura secuencial se desarrolla en las viñetas dibujadas, que se su-



ceden y continúan una a una. Aunque está fija en el papel, el receptor reconstruye mentalmente las acciones de los personajes que cuenta la historia, como si le diera algún movimiento y dinamismo al estatismo de la imagen fija.

Los dibujos están acompañados de un texto escrito, que desempeña una triple función. En primer lugar, busca expresar los diálogos y pensamientos de los personajes, en segundo lugar, introducir informaciones complementarias o de apoyo a la imagen, y en tercer lugar busca graficar ruidos y movimientos de la realidad, para lo cual recurre a las onomatopeyas y a las señales cinéticas (trazos curvos o circulares que acompañan las acciones).

La forma convencional de incluir los diálogos o pensamientos de los personajes es a través de globos. Los globos tienen un cuerpo donde se escribe el texto y un rabito que señala el personaje al que le corresponde lo que dice el globo. Un principio básico para colocar los globos es respetar la línea de indicatividad. Esta línea es el recorrido visual, normalmente de izquierda a derecha y de arriba abajo que debe seguir el lector para entender la historia que se cuenta.

Las historietas suelen utilizar letra de imprenta mayúscula. Este tipo de letra es considerada más "neutra" y parece no añadir ninguna significación al contenido. Si por el contrario se quiere reforzar la expresión del texto, la historieta utiliza otro tipo de letras, más grandes o pequeñas, con signos de admiración o de pregunta. La utilización de esta tipografía favorece su recepción en todos los lectores, lo cual habla del carácter masivo de este género.

En el lenguaje de la historieta encontramos los mismos elementos técnicos que en la imagen fotográfica: encuadre, angulación, planos, color y puntos de vista. Al igual que la fotografía, la historieta tiene un lenguaje propio y códigos específicos que la definen. Sin embargo, y tal como sucede también con otros géneros y textos mediáticos, los análisis no pueden limitarse exclusivamente a lo que la historieta muestra. Precisamente, porque no todo lo que se ve y se muestra es lo que significa. Existen significados (implícitos) más allá de los que aparecen





explícitamente en los dibujos o imágenes. Como receptores críticos, aprendemos a decodificar, comprender e interpretar estos mensajes. A tomar distancia.

### El aporte del cine y la televisión

El cine y la historieta -como dijimos- nacen en el mismo año: 1895. De este modo, el cine, junto a la historieta y a la fotografía, consolidan la presencia de la imagen y de su lenguaje. No es que antes del siglo veinte no existiera la imagen. Desde las pinturas rupestres en adelante, la humanidad había dejado como huella, sus representaciones icónicas en frescos, murales, óleos, acuarelas y estatuas. Sin embargo, su mayor legitimación llegará con el cine y la televisión.

En principio mudo y además en blanco y negro, el cine agrega el movimiento, a diferencia de la historieta estática, que mostraba a los personajes dibujados, sólo en dos dimensiones. El cine aportó personajes de carne y hueso e imágenes en movimiento con un mayor grado de iconicidad, es decir, con una mayor cercanía icónica al mundo real. La verosimilitud era tan impresionante, que cuando se emitió en una sala una de las primeras películas, "La llegada de un tren a la estación" (una cámara lo filmaba a medida que el tren avanzaba) los espectadores salieron corriendo aterrorizados, pensando que el tren se acercaba a las butacas y los arrollaría. Con el tiempo, los filmes históricos despertaron gran entusiasmo y los episódicos –como Fantomas– causaron furor en el público.

Las películas cinematográficas –entre ellas, las de dibujos animados– también tienen una estructura narrativa secuencial, y utilizan signos convencionales. Y aunque se orientan a la acción, han desarrollado recursos técnicos y estilísticos propios para describir paisajes, estados de ánimo de los personajes y para acelerar o retrasar el tiempo real en el interior de las historias.

Con el tiempo, el cine fue desarrollándose y perfeccionándose. Ya desde sus comienzos muchas de las historias se contaban divididas en capítulos, obligando a los espectadores a concurrir semana tras semana al cine para no perder el hilo de la historia. Luego, cuando apareció la televisión, muchos de los géneros que se desarrollaron específicamente en la pantalla chica, como



las telenovelas, recurrieron a estas mismas divisiones en capítulos, manteniendo en vilo a los televidentes por meses e incluso años. Estos relatos que continúan de capítulo en capítulo son los llamados seriales.

La historieta, el cine y los seriales de televisión son quienes probablemente más hayan contribuido a la popularización de los dibujos animados. En primer lugar los tres suelen incluir dibujos animados en sus propuestas o programación.

En segundo lugar, todos cuentan historias, protagonizadas por personajes, en determinados contextos. Los lenguajes, códigos y recursos, ciertamente varían. Pero todos ellos narran historias.

Las historietas –igual que otros géneros mediáticos- hablan de la sociedad que los produjo y que las lee. Hablan de “nosotros” y de “ellos”. El indio, el gaucho y el porteño, en Patoruzú. El hombre, la mujer, la clase media y el pobre, en Mafalda. Identidades que reconocemos, ya sea por propias, o por ajenas.

Una recorrida entre dos exponentes de la historia argentina nos permitirá entender la manera en que una tira remite al contexto histórico social que la ve nacer y a la sociedad sobre la que se inspira y a la que se dirige.



## Patoruzú

Patoruzú narró, a partir de 1936 y durante cuatro décadas, las aventuras de un generoso indio terrateniente, en los comienzos de la depresión económica. Este indio era feo, muy fuerte, muy bueno, y solía mantener enfrentamientos cómicos aunque no humorísticos, con ladrones y delincuentes comunes. Todavía hoy, a más de sesenta años de su nacimiento, podemos ver esta historieta en los kioscos de diarios de la ciudad.

Uno de los personajes que acompañó a Patoruzú fue su padrino, Isidoro Cañones, representante del “porteño vivo”, egoísta, buscador de dinero, fanfarrón, desconfiado y vividor, aun cuando en los momentos claves siempre está junto a Patoruzú (no es tan malo después de todo). El otro personaje que acompaña al protagonista es Upa, su hermano menor. Sus enemigos (también de minuciosa descripción) suelen responder a los modelos que circulaban en la sociedad en aquel momento.



Patoruzú es sinónimo de perfección moral. Aun sus demostraciones de fuerza están acompañadas de virtudes nacionales. Patoruzú también responde a un estereotipo social: es "gaucho" por su bondad, usa boleadoras (que lo acompañan a todos lados) toma mate, come empanadas, grita "¡Huija!" el 25 de mayo, es patriota, servicial y está siempre dispuesto a ayudar a los desamparados con dinero.

Patoruzú representa la "mezcla" de identidades que de alguna manera vivía el país a principio del siglo veinte, cuando esta tira comenzó a aparecer. Patoruzú es un indio con ropa de indio, alma y boleadoras de gaucho, vive en una estancia, y comparte su cotidianeidad con un personaje casi porteño. La aparición de Patoruzú se produjo muy poco tiempo después de los últimos exterminios de indios realizados en el sur argentino en beneficio de los terratenientes. Quizás por ello, aunque es cacique, no parece cien por ciento indígena. La condición telúrica de Patoruzú parece algo confusa. Tiene virtudes gauchas pero es un indio; y los indios y los gauchos no han sido, en la historia argentina, una unidad social. Es un terrateniente, y, a la vez, un cacique del sur; una dualidad presente en un tiempo de matanzas a los indios de las que fueron en gran medida responsables los terratenientes del sur.

Tiene rasgos de gaucho, de hombre de campo, por influencia de su padrino se comporta a veces como porteño y, sobre todo, encarna los valores y la moral a la que aspiraba la elite argentina de principios de siglo, cuando la década del '30 recibía a las grandes corrientes de inmigrantes y hablaba de lo nacional. En los rasgos de sus personajes, la historieta habla de "nuestra" identidad, de valores nacionales.

Durante décadas, generaciones de hombres y mujeres, chicos, jóvenes y adultos leyeron y disfrutaron Patoruzú. Una tira que nos habla de cómo somos, cómo pensamos, cómo sentimos. En esta identidad nacional compartida se sigue apoyando la vigencia y seducción de la historieta en las nuevas generaciones de argentinos.

Fuente: Leyendo historietas. Oscar Steimberg. Nueva Visión. Buenos Aires, 1977.



## Mafalda

Mafalda aparece por primera vez el 29 de septiembre de 1964. Desde su primer tira, la historieta mantiene una fuerte relación con la realidad y el contexto histórico, social, político, económico y cultural en el que está inserta. No es casual, entonces, que sus personajes hablen de los grandes temas y hechos sociales de la década del '60: la guerra de Vietnam, el racismo, la fuga de cerebros, la bomba atómica, la aventura espacial, la amenaza china, Cuba, la superpoblación, los militares, los Beatles, la ONU, los Estados Unidos, la Unión Soviética, la guerra fría...

Estos problemas sociales que planteaba la actualidad de aquella época, se entrecruzan con valores humanos como la libertad, la igualdad, la felicidad, la dignidad, la democracia, la justicia, el paso del tiempo, el futuro, las diferencias, la ética, la comunicación... Mafalda refleja preocupaciones e inquietudes que van más allá de aquellos años. Preocupaciones que nos hablan de nuestra manera de ser, de nuestra identidad como individuos, dentro de una sociedad (la "nuestra") y una cultura (la "nuestra").

En la tira, los personajes expresan sus sentimientos, siempre desde un determinado lugar; un país como la Argentina, una ciudad como Buenos Aires, un barrio, que no tiene nombre, pero que bien podría ser cualquier barrio porteño con vida de barrio.

Mafalda nos habla de temas y preocupaciones que en gran medida son universales, pero contextualizadas en un tiempo y un espacio. Nos habla a nosotros de nosotros mismos, distinguiéndonos de los "otros". Sus personajes (Mafalda, Susanita, Felipe, Miguelito, Libertad y Manolito) somos "nosotros", reflejan "nuestras" preocupaciones. Representan una visión del mundo y de las relaciones sociales.

Fuente: Toda Mafalda, Ediciones de la Flor, Buenos Aires, 1993.



## Nacen los dibujos animados

Los dibujos animados nacieron antes que el cine. Emile Reynaud creó en 1877 el *Praxinoscopio*, partiendo del zootropo que desarrolló Honer en 1834. Reynaud consiguió la proyección de imágenes animadas en buenas condiciones y la proyección de movimientos no cíclicos. Más tarde, mejorando su Praxinoscopio, creó el teatro óptico que añadía la posibilidad de proyectar las imágenes sobre cintas perforadas. Durante diez años, y antes de la aparición del cinematógrafo de los hermanos Lumière, Reynaud hizo representaciones públicas sobre una pantalla en el museo Grévin de París.

Para hacer del cine de animación una realidad, era necesaria la invención del trucaje, llamado paso de manivela o imagen por imagen, cuya paternidad está muy reñida.

J. Stuart Blackton, un inglés afincado en los Estados Unidos, produjo la primera película animada en 1906. En 1907, rueda "La casa encantada", en el que la fotografía "stop-action" se usó repetidamente para dar vida a objetos inanimados. El filme se hizo enormemente popular y su técnica se divulgó entre cineastas de todo el mundo, que empezaron a experimentar con historias de títeres, marionetas y maquetas. Así nació la animación que hoy se conoce como "stop-motion".

Emile Cohl, dibujante de historieta, creó sus primeros monigotes en Francia entre los años 1908 y 1912, pero prosiguió su carrera en Estados Unidos a partir de 1914, donde dio vida, en colaboración con McManus, al personaje Snookum, protagonista de *la primera serie de dibujos animados del mundo*.

El norteamericano Earl Hurd perfeccionó la técnica de los dibujos animados, al patentar en 1915 el uso de hojas transparentes de celuloide, para dibujar las imágenes y que permitirían superponer a un fondo fijo las partes en movimiento. Este método de trabajo, mejorado por Raoul Barré, un canadiense que emigró a Nueva York a principios del siglo XX, revolucionó la forma de hacer películas de dibujos animados. Fue él, quien por primera vez pensó en perforar los márgenes de los dibujos, con el fin de asegurar la estabilidad de las imágenes durante las tomas de cámara.





Los hermanos Max y Dave Fleischer dieron vida a personajes que alcanzaron gran popularidad, y que fueron los mayores competidores de Walt Disney. Ambos crearon grandes éxitos de los dibujos animados como el travieso payaso Coco (1920-1939) y la seductora Betty Boop (1930-1939). Su más duradero personaje fue el mariner Popeye (1930-1947), creado originalmente por E. C. Segar para la publicidad de espinacas en conserva. Realizaron además, trabajos de larga duración como Los viajes de Gulliver, en 1939.

La principal contribución a la técnica de la animación aportada por los hermanos Fleischer fue el *rotoscopio*, un aparato que permite calcar personajes animados sobre personajes reales proyectados.

El estadounidense Otto Messmer, fue el autor del Gato Félix. Este personaje fue el antecedente de los animales antropomórficos que creará más tarde Walt Disney.

Nacido en Chicago en 1901 y fallecido en Hollywood en 1966, el caricaturista y dibujante publicitario Walt Disney se interesó por los dibujos animados hacia 1919 y creó la serie Alice Comedies (1924-1920). La incorporación del sonido en 1928 le permitió jugar con los efectos musicales. La madurez de su compleja organización industrial le permitió abordar los primeros largometrajes de dibujos animados de la historia del cine. El primer largometraje fue *Blancanieves y los siete enanitos* (1937).

Walt Disney emprendió con *Fantasia* (1940) un ambicioso experimento audiovisual, combinando imágenes con música clásica. Para ello, ideó un sistema de sonido estereofónico con cuatro pistas. *Fantasia* venía a inscribirse en el dibujo animado de vanguardia, que había conocido ya curiosas experiencias audiovisuales en Europa. La Segunda Guerra Mundial cierra, en la historia del dibujo animado, la gran era de Walt Disney.

En 1933, otro grande del cine de animación, Ray Harryhausen, asistió al preestreno de una película que cambiaría su vida: *King Kong*. Sus primeros años en la industria se desarrollaron en producciones modestas hasta *Godzilla*. Pero su éxito llegaría de la mano de su personaje favorito, Simbad. Su auténtica obra

maestra son los espectrales esqueletos andantes. Es imposible olvidar el extraordinario duelo de Simbad contra el esqueleto.

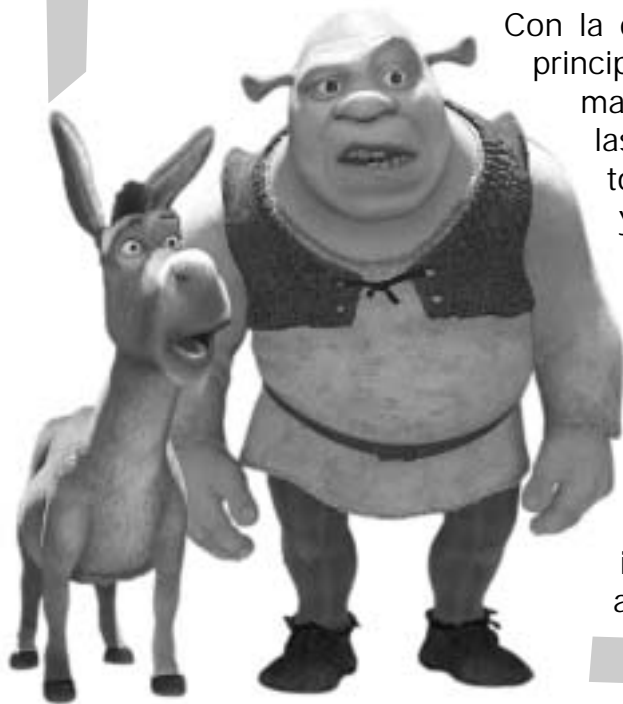
En el este de Europa, también crecía el cine de animación. El ruso Ladislav Starevich, un apasionado de la entomología, produce en Moscú durante 1909 y 1910, documentales acerca de los insectos. Decidió crear cucarachas "virtuales" uniendo las patas al tórax con cera. Ese primer filme fue una obra sin precedentes: La Batalla de las Cucarachas, fue la primera película de muñecos.

Así termina una parte de la historia de la animación. Las novedades tecnológicas, especialmente las computadoras, han marcado un antes y un después en la realización de este género. Aún hoy hay mucho por crear y descubrir en este terreno.

Los precursores del cine de animación son también los precursores de la animación por computadora, que es la forma contemporánea del género. Los principios son exactamente los mismos; sólo cambian, se podría decir, las apariencias.

En el caso de la computadora, el truco del paso de manecilla es llevado al extremo: la unidad elemental manejada, el pixel, es mucho más pequeña que el fotograma. El resultado es que el animador tiene el control total tanto del espacio -el objeto filmado- como del tiempo - el movimiento de las imágenes.

Con la computadora se materializa el principio de la animación: los programas contienen herramientas con las cuales se dibuja el movimiento, mediante la definición de trayectorias, velocidades y aceleraciones. Sin embargo, es difícil pensar que el estilo del animador gráfico, el dibujo personalizado del movimiento, pueda ser simulado del todo. Probablemente haya siempre un nivel en el cual, pese a los avances de la informática, la intervención manual, el arte del animador, será imprescindible.



## Los animés japoneses

Los dibujos animados japoneses o animé y las historietas o mangas son hoy muy populares en todo el mundo. En los años '60, Kimba, el león blanco, y en los '70 Astroboy, ambos de producción japonesa, fueron importantes éxitos y alcanzaron una atracción similar a la que previamente había conseguido el Mickey de Walt Disney. En Japón, se venden aproximadamente seis millones de ejemplares de historietas (llamadas mangas) y son leídas por casi el 40% de la población. Los animés y las mangas pueden ser humorísticos, dramáticos, románticos, de aventuras, eróticos, históricos...

Los primeros trabajos de animación corresponden al año 1918 y la primera animación hablada en largometraje, apareció en 1932. En aquellos años, no pocas historietas japonesas fueron trasladadas al dibujo animado (animé), aunque la industria sólo tomó impulso en los años '60.

Las historietas y los dibujos animados están estrechamente relacionados al contexto histórico social que los produjo y en el cual circulan. Así, la aventura romántica y la ciencia ficción de las mangas y animés japoneses, intentaban representar el renacimiento de este país, luego de su derrota en la Segunda Guerra Mundial. No sorprende entonces, que las historias de estos dibujos incluyeran como temas principales el Apocalipsis, la muerte y la destrucción (que recordaban Hiroshima y Nagasaki). El renacimiento al que la sociedad japonesa aspiraba, se representaba en los valores del sacrificio y la generosidad.

Más recientemente, el contexto cultural y el avance tecnológico de Japón, dieron un nuevo impulso a estos dibujos animados. Japón fue el primer país en hacer extensivo el uso de los robots industriales. Su población tiene una actitud muy positiva respecto de la tecnología, a la que consideran símbolo de progreso y prosperidad. El animé y los mangas transmiten esta misma confianza en sus historias.

En 1963, Tezuka dibujó Astroboy, una recreación tecnológica de Pinocho, más adecuada al siglo XXI, aunque con un argumento que nos recuerda a su predecesor de madera. Su historia cuen-



ta acerca de un científico cuyo hijo ha muerto en un accidente automovilístico y decide crear un robot a su imagen y semejanza. El pequeño robot quería ser humano. Mientras intenta conseguir este objetivo, utiliza su fuerza y habilidades para ayudar a la humanidad. En Oriente, el robot es un amigo, un colaborador y una manera de darle al indefenso ser humano una posibilidad justa en un mundo grande y hostil.

En esos años, junto con Astroboy, aparecen otros personajes robots: Iron Man 28 FX y Mazinger Z. La tecnología de punta, las aventuras y el control de las máquinas crearon para los adolescentes japoneses y posteriormente para los chicos y jóvenes de todo el mundo, una poderosa y fascinante combinación. El trabajo en equipo que proponen estos dibujos animados también hablan de esta sociedad. Los animé y las mangas proponen papeles bien determinados para cada uno de sus personajes.

En los dibujos animados japoneses ocupa un lugar destacado la representación de las mujeres, niñas, jóvenes o adultas. Los personajes femeninos –como Sailor Moon- suelen ser protagonistas, fuertes bellas, muy atractivas, dispuestas a dar órdenes y a arriesgarse. Las mujeres están sometidas a los mismos niveles de violencia que los hombres, y sus vidas no giran únicamente en torno a la posibilidad de ser felices, que puedan brindarles los personajes masculinos (como sí ocurre en muchos dibujos animados occidentales).

### **La costumbre de narrar**

La narración es una serie de hechos en una relación causa-efecto. Las historias, como las que aparecen en los dibujos animados, responden esencialmente a la necesidad de narrar, de explicar, de contar. Estas narraciones hablan del bueno, del malo, del poderoso, del débil, del hombre, de la mujer, de la familia o del inmigrante.

Las historias y las narraciones que nos proponen los dibujos animados, son una sucesión de relatos que revelan una estrecha relación con la vida y el mundo real, aún cuando muchos de estos relatos son ciertamente de ficción. En estas narraciones, además, el sentimiento ocupa un papel fundamental.



Los relatos, tanto de ficción como no ficción, contribuyen a crear y recrear la cultura en la que vivimos, especialmente, a través de la literatura (con las autobiografías, las novelas, las fábulas, las biografías, etc.) y en la actualidad, a través de las películas cinematográficas, las telenovelas, los noticieros de televisión, los periódicos, las revistas y los dibujos animados. La tendencia a representar lo que sucede en el mundo a través de narraciones es muy frecuente. Muchas veces hablamos de “historias” incluso dentro de un informativo. Estas historias son otra manera de representar el mundo.

Las historias narradas contribuyen a fortalecer nuestra capacidad para debatir acerca de cuestiones y problemas, a la vez que contienen un importante caudal moral y afectivo. Los dibujos animados nos cuentan historias de ficción, generalmente signadas por un conflicto entre el bien y el mal, narradas según ciertos valores, posibilidades técnicas y patrones estilísticos, en las que cada personaje representa un modelo, una forma de ser y de hacer, de sentir y de pensar.

Explorar las historias que los dibujos animados nos cuentan, nos permite entender cómo funcionan y comprender qué significan en relación a un tiempo, a un espacio, a una sociedad. El análisis de los dibujos animados posibilita explorar cómo presentan el conflicto, quiénes lo protagonizan, de qué manera y por qué medios los resuelven y quiénes se benefician.

Las historias tienen dos niveles de significado. Un primer nivel, es lo que ocurre en ellas, la acción la anécdota y las situaciones que viven los personajes. El segundo nivel de significado está constituido por los valores que la historia transmite, el mensaje más allá de la anécdota.

Así, una historia de amor puede además dar lugar al análisis sobre la manera en que el personaje femenino representa a la mujer: si está definida sólo por su belleza y por su relación con los personajes masculinos, o si, por el contrario, se valoran de ella otras dimensiones propias de su vida y de su identidad (su trabajo, su ocupación, sus estu-



dios, su inteligencia, sus valores, etc). Este análisis es la segunda lectura, aquella que va más allá de la anécdota, la que nos habla de los mensajes y, en este caso, de la idea de mujer que la historia quiere transmitir.

Una segunda lectura de un filme, nos permite explorar también el momento histórico en que transcurre la acción: ¿hay referencias explícitas a la época? ¿Qué se dice del contexto histórico? ¿Qué no se dice de él? – estos son interrogantes que no faltarán en una segunda lectura de un filme.

Una segunda lectura en una película, finalmente, nos da la posibilidad de analizar el conflicto que plantea la historia y su manera de resolverlo.

Si repetimos lo suficiente ciertas narraciones y representaciones, veremos cómo las audiencias las incorporan “naturalmente”. Las narraciones que representan los dibujos animados, forman parte del repertorio con el que contamos en nuestra vida y experiencias cotidianas, para dar sentido al mundo. Por eso, lectores y televidentes considerarán como “normal” narraciones, historias y representaciones sobre la mujer, el hombre, el extranjero, que con frecuencia vemos representadas en los diferentes géneros mediáticos –entre ellos- los dibujos animados.

Las historias de los dibujos animados –tal como sucede con otros géneros mediáticos- deben ser leídas siempre desde la acción que nos cuentan, sin olvidar el mensaje que transmiten. Interrogar el mundo animado, leer más allá de la historia: éste es el desafío que proponemos.





## Actividades

### ¿Cómo analizar el cine de animación?

Los dibujos animados pueden analizarse desde dos dimensiones:

- A partir de la historia que narra - el qué: los hechos y personajes del filme
- A partir de la manera en que esta historia es narrada - el cómo: el lenguaje visual

Elijan un **personaje** de algún filme de animación y analicen las siguientes dimensiones:

#### *Nivel denotativo o descriptivo*

- ¿Cómo está caracterizado?
- ¿Cuál es su vestimenta?
- ¿Qué gestos presenta su rostro?
- ¿En qué lugar está? ¿Cuál es su ambiente?
- ¿Está solo o acompañado?
- ¿En qué momento aparece en la escena?
- ¿Está en silencio? ¿Habla?
- ¿Qué dice?

#### *Nivel connotativo o de interpretación*

- ¿Qué significado tiene su vestimenta?
- ¿Qué querrán decir sus gestos?
- ¿Por qué aparece acompañado (o solo)?
- ¿Qué significa el ambiente en el que está?
- ¿Qué imagen nos transmite de sí mismo?
- ¿Por qué aparece en la escena en ese momento?
- ¿Qué significado tiene lo que dice (o no dice)?

Analicen ahora las **acciones**. Debatan, reflexionen y respondan:

#### *Nivel denotativo*

- ¿Qué cuenta el dibujo?
- ¿Cuál es el argumento?
- ¿Cómo termina?

#### *Nivel connotativo*

- ¿A qué tema alude el argumento?
- ¿Qué quiere representar esta historia?
- ¿Por qué habrá pensado este final?
- ¿Qué mensaje quiere transmitir?

Analicen finalmente, el modo en que se narra la historia, es decir, el **lenguaje**

#### *Nivel denotativo*

- ¿Qué tipo de plano eligió la escena?
- ¿Cómo se ve a los personajes? (en detalle, en un primer plano, en plano general)
- ¿Qué colores predominan?
- ¿Cómo es la luz? ¿A quién o a qué se ilumina más?
- ¿Quiénes aparecen en el cuadro?
- ¿Qué objetos se incluyó?

#### *Nivel connotativo*

- ¿Por qué habrá utilizado este plano para esta escena?
- ¿Qué significa este punto de vista en la distancia de la cámara?
- ¿Por qué habrá dejado fuera del cuadro a otros personajes?
- ¿Qué podemos concluir de la acción o del personaje a partir del lenguaje utilizado?

